



Mastersjeuvideo.org

Annexe

Hearthstone®

Version 2.0 - 14/10/2015

Saison 2015 - 2016

www.mastersjeuvideo.org

SOMMAIRE

Chapitre I	INFORMATIONS GENERALES	3
Article I-1.	Règlement général	3
Article I-2.	Application du règlement	3
Article I-3.	Annexes spécifiques au règlement général	3
Chapitre II	FORMAT DE MATCH	4
Article II-1.	Match « Best Of 1 »	4
Article II-2.	Match « Best Of 3 »	4
Article II-3.	Match « Best Of 5 »	4
Article II-4.	Deck & Cartes	4
Chapitre III	DEROULEMENT D'UN MATCH	5
Article III-1.	Avant le match	5
Article III-2.	Interruption du match	5
Article III-3.	Arrêt du match en cours	6
Article III-4.	Validation du résultat	6
Chapitre IV	PARAMETRES DE JEU	7
Article IV-1.	Paramètres joueurs	7
Article IV-2.	Paramètres du jeu	7
Chapitre V	INFRACTIONS AU REGLEMENT	8
Article V-1.	Définition	8
Article V-2.	Comportements interdits et sanctions	8
Article V-3.	Actions de jeu interdites	9
Article V-4.	Disqualification	9

CHAPITRE I

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Le règlement général du circuit des Masters du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par la commission compétition du circuit.

L'équipe des Masters du Jeu Vidéo est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives des Masters du Jeu Vidéo. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant aux Masters du Jeu Vidéo, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-3. Annexes spécifiques au règlement général

Chaque discipline est régie par une annexe spécifique au règlement Général des Masters du Jeu Vidéo.

CHAPITRE II FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors d'un tournoi des Masters du Jeu Vidéo. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

Article II-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux joueurs. Une partie est jouée sur une partie.

Article II-2. Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux joueurs.

Le vainqueur d'un match est celui qui a gagné deux parties.

Article II-3. Match « Best Of 5 »

Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux joueurs.

Le vainqueur d'un match est celui qui a gagné trois parties.

Article II-4. Deck & Cartes

Sauf avenant spécifique à l'évènement :

- Toutes les Cartes et Decks fournis par le jeu sont autorisés.
- Le perdant peut soit changer de Deck soit le conserver, le gagnant doit changer de Deck et ne peut plus le rejouer.
- Il est interdit de modifier un Deck entre 2 manches d'un match.
- Dans un BO3 il faut 3 Decks (3 classes différentes), dans un BO5 il faut 4 Decks.
- Avant chaque début de match, les joueurs annoncent leurs Decks un par un, ensuite chacun banni un Deck de son adversaire.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux joueurs de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avvertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match, le reprendre depuis un replay, soit de donner la victoire à un des deux joueurs en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'un des deux joueurs.

Article III-3. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un officiel, ce dernier se réservera le droit de donner le point de la manche au joueur adverse.

Article III-4. Validation du résultat

A la fin d'un match les joueurs doivent reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle.net.

Tous les joueurs ont le choix de jouer sur PC ou sur Tablette et doivent en informer les officiels du tournoi.

Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les joueurs devront porter un casque ou oreillettes intra-auriculaires pendant une partie faute de quoi le joueur devra jouer isolé des autres compétiteurs qui sont en pause pour éviter toute forme de communication pendant une partie.

Les joueurs doivent impérativement mettre leur statut Battle.net en « occupé » pour ne pas recevoir de conseils écrits d'autres joueurs pendant une partie.

Article IV-2. Paramètres du jeu

Le tournoi utilise le jeu vidéo "Hearthstone : Heores of Warcraft" et oppose deux joueurs l'un contre l'autre.

Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur battle.net.

CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Etre coupable de comportement anti-sportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si il ne joue pas.

Article V-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et les sanctions nécessaires seront prises par les officiels du tournoi, pouvant aboutir à la victoire pour le joueur adverse :

- L'utilisation de la pause en cours de manche est interdite sans l'autorisation d'un arbitre ou de l'adversaire ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

Article V-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.